

TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN

ERROES Y MATH



¿QUE ES UN UN ERROR?

USUARIOS

**TRANSMISIÓN DE
INFORMACIÓN**

**¿QUIEN PUEDE
OCASIONAR UN ERROR?**

DATA CORRUPTA

TÚ

ERRORES

```
try:~  
    ....# codigo fragil~  
except Exception as e:~  
    ....# que hago si el codigo falla~  
# Si no falla continuo~  
|
```



- ▶ **UTILIZAR TRY COMO UNA SOLUCIÓN NO COMO UN COMPROMISO**
- ▶ **IMPRIMIR “ERROR” NO ES MANEJAR UN ERROR**



Con base en el código del 'Reto 3', implementa manejo de errores para que el usuario pueda ingresar valores no numéricos y el programa no deje de funcionar por un error del usuario.



FUNCIONES MATEMÁTICAS



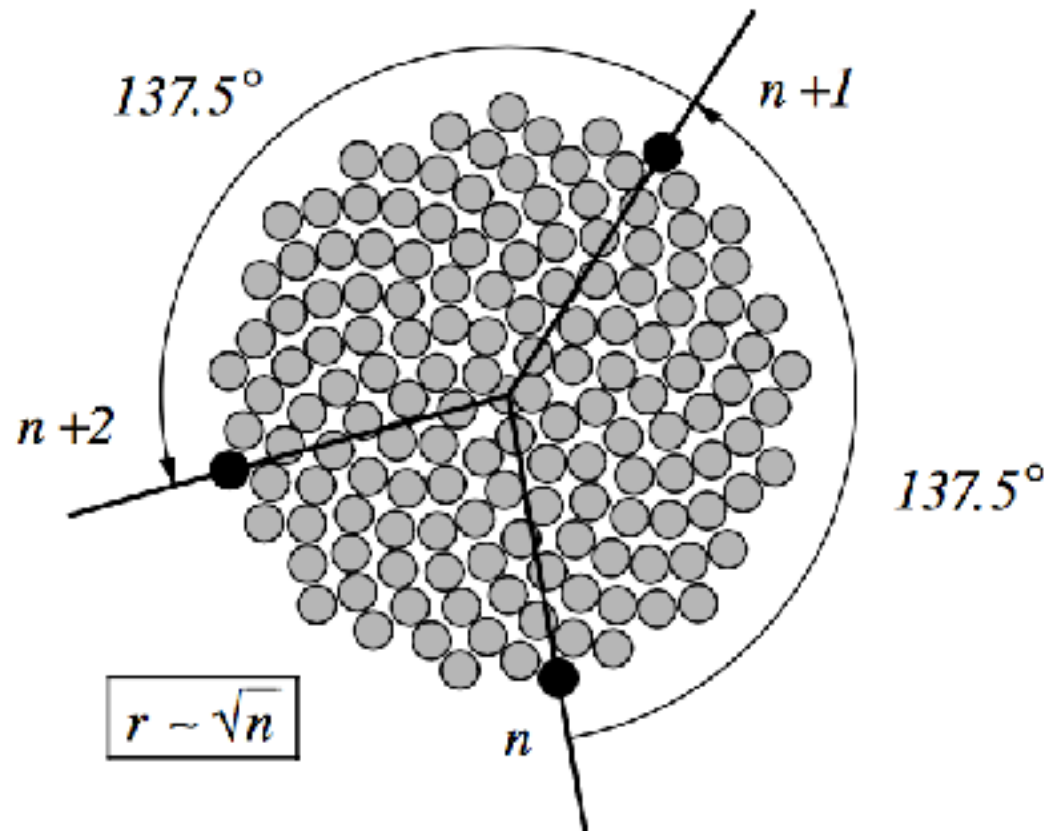
RANDOM



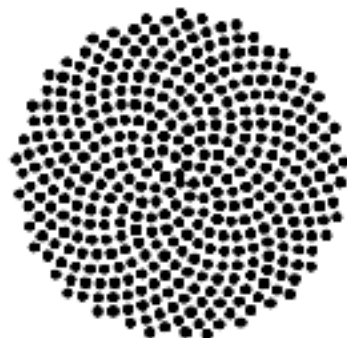
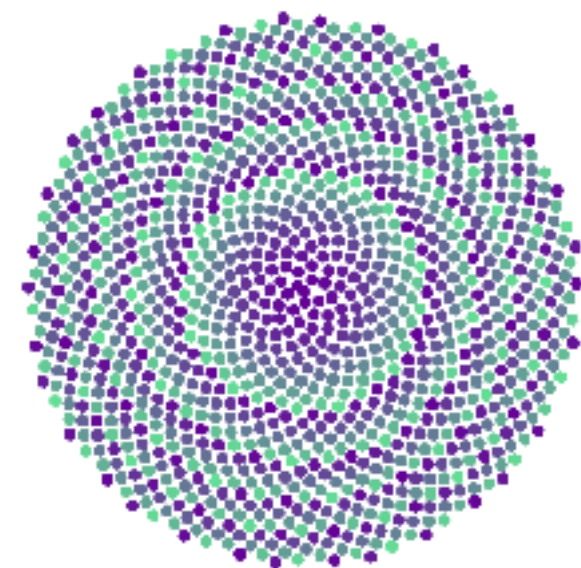
TURTLE



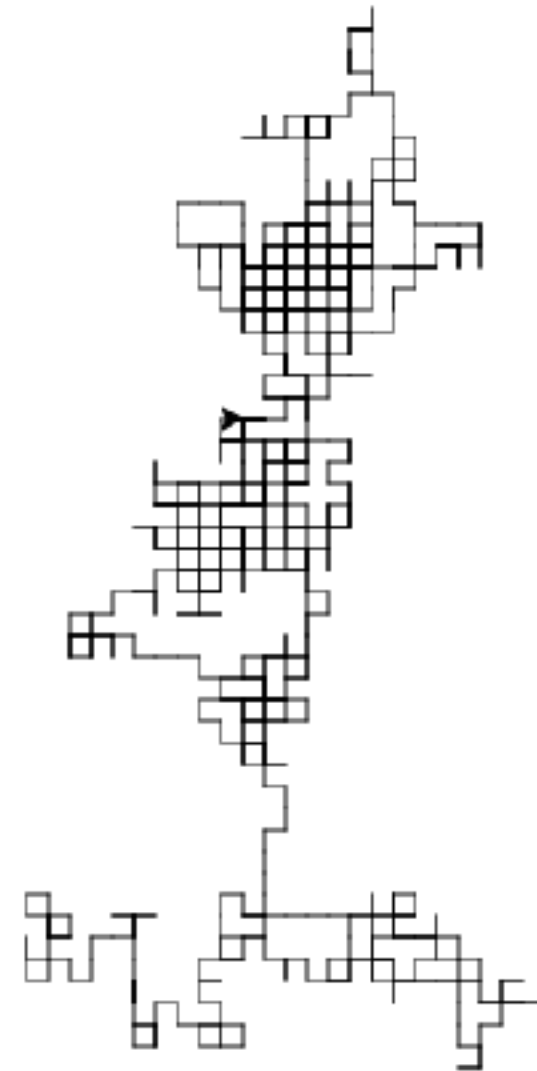
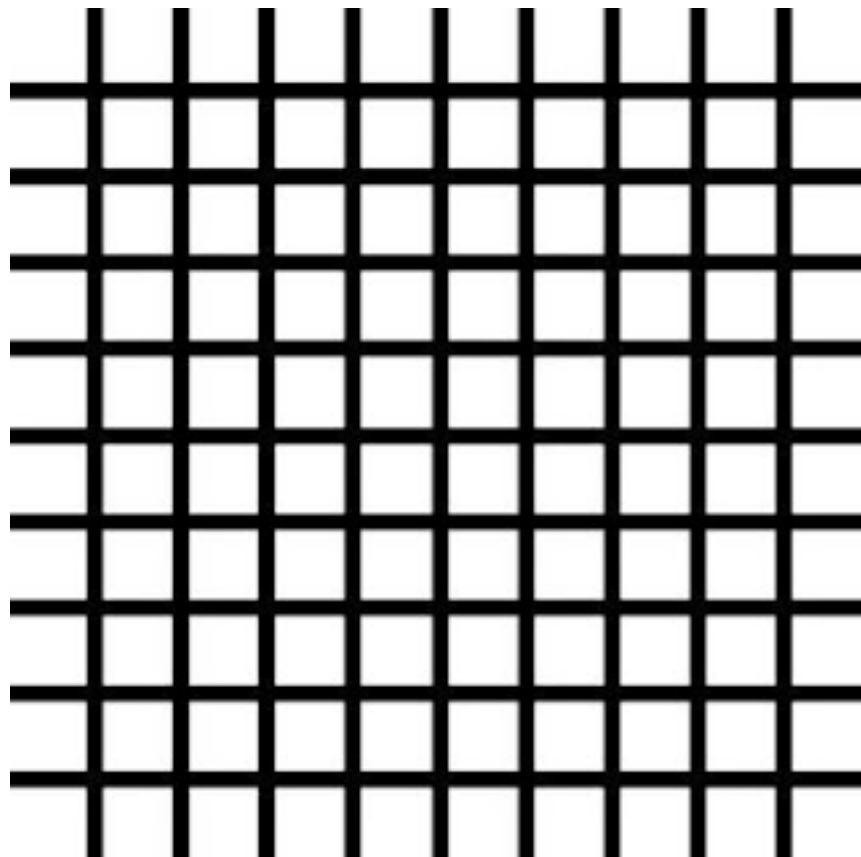
Phyllotaxis



$$\phi = n * 137.5^\circ, \quad r = c\sqrt{n},$$



Random Walk



- 1. MANEJO DE ERRORES**
- 2. BUENAS PRACTICAS DE ERRORES**
- 3. IMPORTAR LIBRERÍAS NATIVAS**
- 4. MATH**
- 5. RANDOM**
- 6. TURTLE**